Orcs Orcs Orcs
Reinforcements
– Expansion 1 –

Module : nouvelles cartes Destin

Nouveau matériel

• **19 cartes Destin**

Changements dans la mise en place

Mélangez les 19 nouvelles cartes Destin et placez le paquet obtenu sur l'emplacement réservé à cet effet sur le plateau. Vous n'aurez pas besoin des 15 cartes Destin du jeu de base, que vous pouvez replacer dans la boîte.

Changements Règles du jeu

Un joueur ne peut lancer de sorts d'Attaque que sur les créatures situées sur le front du quartier auquel son mage fait face.

Le front d'un quartier est la première section contenant au moins une créature, en partant de la tour.

Exemple : le joueur vert ne peut attaquer que le cavalier orque qui se situe sur le front du quartier. Une fois qu'il l'aura vaincu, il pourra s'en prendre au gobelin ou au golem de lave.

Note : vous pouvez lancer « Lightning Bolt (Éclair) » sur n'importe quel quartier, mais seules les créatures du front seront affectées. « Ice Storm (Blizzard) » et « Earthquake (Séisme) » ne peuvent viser que le front.

Exemple : le joueur vert lance son Eclair (Lighting Bolt) sur le quartier 5. Il ne peut attaquer que l'orque, car c'est la seule créature située sur le front.

Exemple : le joueur vert lance son Earthquake (Séisme) amélioré sur le front, et triomphe de 3 gobelins et d'un orque.

Retourner une carte Destin

La première carte de Destin de la pioche est révélée et placée dans la case de carte Destin.

Le haut de la carte Destin indique à partir de quels quartiers et anneaux les créatures se déplacent. Le bas précise les éventuels changements de règles pour le round en cours.

Haut de la carte :

Les nombres en rouge indiquent les quartiers dont les créatures se déplacent.

Les créatures des sections indiquées en rouge sur les quartiers spécifiés se déplacent d'un cran en direction de la tour. Si plusieurs sections sont indiquées, les créatures se déplacent l'une après l'autre en commençant par celles qui sont les plus proches du centre, et en continuant vers l'extérieur.

Exemple : ici, toutes les créatures situées dans la section médiane des quartiers 3 et 4 progressent d'une section vers la tour.

Toute créature qui atteint la tour est retirée du plateau et on ajuste le compteur correspondant en conséquence : pour chaque créature qui arrive à la tour, le compteur de sa catégorie recule de 1 case. Un compteur ne peut plus reculer s'il a déjà atteint la case 1.

Si le mage d'un joueur se trouve dans le quartier par lequel une créature est arrivée dans la tour, il perd une des créatures de cette catégorie qu'il avait déjà vaincue : celle-ci retourne dans la boîte. Si le joueur n'a encore vaincu aucune créature de ce type, rien ne se passe.

Bas de la carte :

Cette règle spéciale s'applique à tous les joueurs pendant ce round. S'il n'y a pas de texte, c'est tout simplement qu'aucune règle spéciale ne s'applique pendant ce round. Tous les changements de règles sont expliqués dans le supplément du jeu de base.

Module : Terrain

Nouveau matériel

• **9 tuiles de terrain** – 3x végétation, 3x pierres et 3x route

Changements dans la mise en place

Mélangez les 9 tuiles de terrain face cachée et placez-en une au hasard sur chaque quartier, sur la section de votre choix (en prenant chaque fois une tuile de la taille adaptée). Retournez-les ensuite face visible. Les 3 tuiles restantes ne serviront pas pendant cette partie : rangez-les dans la boîte de jeu.

Note : les joueurs peuvent se mettre d'accord et placer moins de tuiles, ou les placer toutes, pendant la mise en place.

Changements de règles

Quand des créatures se trouvent sur une tuile de terrain, les changements suivants s'appliquent, en fonction du terrain en question.

Végétation

Toute créature placée sur de la végétation perd automatiquement un point de vie, ce qui la rend plus facile à vaincre. Dès que la créature quitte la tuile de végétation, ses points de vie reviennent cependant à la normale.

Exemple : tant que le cavalier orque demeure sur la végétation, il a 2 points de vie au lieu de 3.

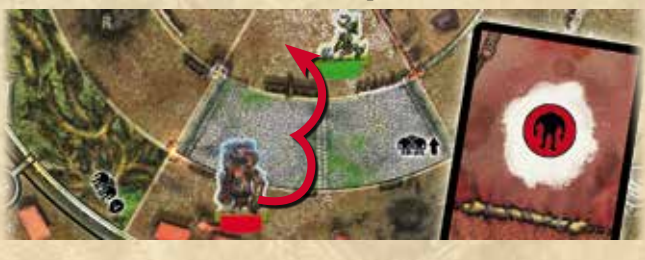
Pierres

Toute créature placée sur des pierres gagne automatiquement un point de vie, ce qui la rend plus difficile à vaincre. Dès que la créature quitte la tuile de pierres, ses points de vie reviennent cependant à la normale.

Exemple : tant que le gobelin demeure sur les pierres, il a 3 points de vie au lieu de 2.

Route

Les créatures ne s'arrêtent pas sur ce terrain. Si elles arrivent dessus, elles se déplacent d'un cran supplémentaire en direction de la tour. Quand une créature entre sur une tuile de route placée sur l'anneau intérieur, elle arrive donc immédiatement à la tour (elle est retirée du jeu et on ajuste le compteur de créatures en conséquence).



Exemple : le golem de lave avance de 2 sections, car il ne s'arrête pas sur la route.

Module : Renforts

Nouveau matériel

• **36 pions Créature & 36 socles**

16x Crocovolant

12x Crapaud Couveur

8x Bombardier

• **36 marqueurs Créature**

16x vert *12x jaune* *8x rouge*

• **12 Tuiles Bébé crapaud**

verso *recto*

• **12 tuiles Trophée**

4x Crocovolant, 4x Crapaud Couveur, 4x Bombardier

• **3 Compteurs de créature**

Changements dans la mise en place

Au début du jeu, les joueurs doivent se mettre d'accord sur les nouveaux types de créatures qu'ils veulent inclure. Ils peuvent les prendre tous ou ne se servir que de certains d'entre eux.

Pour chaque nouveau type de créature, procédez aux changements suivants :

1. Les joueurs doivent retirer un type de créature du jeu de base pour le remplacer par le nouveau.

2. Retirez les marqueurs Créatures appropriés du jeu pour les remplacer par les nouveaux.

Si vous jouez avec le Crapaud Couveur, vous devez mélanger les tuiles Bébé Crapaud, recto visible, et les garder près du plateau.

3. Donnez à chaque joueur une tuile Trophée de la nouvelle créature, à poser sur son tableau de chasse à l'emplacement où figurait le créature qui a été retirée.

Note : vous pouvez ajouter le Crocovolant à n'importe quelle partie. Nous vous recommandons cependant de n'utiliser le Crapaud Couveur et le Bombardier que si vous jouez avec le module « Actions bonus ».

4. Finalement, placez le compteur de créature sur le tableau de chasse, par-dessus le portrait de celui qui a été retiré.

Changements de règles

Toutes les nouvelles créatures confèrent les mêmes pouvoirs bonus que celles qu'elles remplacent, mais leurs points de vie et leurs actions bonus diffèrent.

Crocovolant

Ses 3 points de vie le rendent bien plus robuste que ses congénères ordinaires.

Crapaud Couveur

Quand cette créature est vaincue, le joueur prend une tuile Bébé Crapaud et la pose sur la case où elle se trouvait.

Si un joueur inflige 1 point de dégâts à cette tuile, il la prend et la place près de son tableau de chasse, recto visible.

Chaque bébé crapaud confère une capacité spéciale au joueur, qui pourra l'utiliser durant son tour, mais une seule fois :

Piocher 1 carte : le joueur pioche une carte dans sa pioche personnelle.

1 action : le joueur peut effectuer une action supplémentaire pendant son tour.

1 point d'énergie magique : le joueur gagne 1 point de l'énergie magique de son choix pour sa prochaine action durant son tour. S'il ne l'utilise pas, ce point d'énergie est perdu.

-1 point de vie : pendant son tour, le joueur réduit de 1 le nombre de points de vie de la créature de son choix.

Bombardier

Quand un bombardier est vaincu, toutes les créatures situées sur la même case subissent 1 point de dégâts.

QUEEN GAMES

© Copyright 2014 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved